PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 192 — onsdag 23. april 1997

REDAKSJONELT

Gjennom snøstorm, haglbyger og... Kort sagt er det flere i redaksjonen som kan tenke seg å istemme postbudenes gamle klagesang, ettersom man sliter seg vei ned på Bjørviksutstikkeren. Det er dessuten ikke fritt for at en del av den redaksjonelle glød har gått ut av oss gjennom års masing på utakknemlige og lite stoffgivende medlemmer... Likevel er det jo også tegn til liv: Vi sitter f.eks. nå for første gang på aldri så lenge på en del *innsendt stoff* (sic!) som vi faktisk holder av til senere nummer.

Det er helt klart at vi er avhengige av eksterne bidrag om dette bladet skal bli noe mer enn en intern blekke, utgitt av gammel vane av folk som forlengst er gått lei. Da blir det ikke annet igjen av våre engang så stolte tradisjoner enn den vanlige sutringen over været. Men det kan jo være det samme; vi synes uansett det er urettferdig med snøvær (vel, så var det egentlig en haglbyge, da) i slutten av april -- for ikke å snakke om 18. mai, slik vi fikk oppleve det ifjor...

Bare for å gjøre dette morbide aprilværet enda mer -- øh -- *april*, skinner nå solen inn gjennom vinduet i en vinkel som gjør at man ikke kan se hva man skriver. Og selvfølgelig snør det fremdeles. Det er jo tross alt april...

TSR ~~sluker~~ blir slukt av *WoTC*!!!

(mer på s. 4)

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg, formann Ares Bjølsen + administrator for ARCON

Det er alltid greit å ha det formelle i orden. Dette gjelder enten man er en gigantisk bedrift eller en liten forening, og det var derfor Ares (Bjølsen) hadde en ekstraordinær generalforsamling sist onsdag (16/4). Hovedgrunnen til denne GFen var behovet for å slutte seg formelt til Oslo og Akershus Spillforening (OASF), samt å velge en representant til styret i denne foreningen. Dessuten var det satt opp andre saker, som mulig flytting av foreningen samt styrets organisering og aktivitet etc. Se også egen omtale av GF, og de formelle vedtakene, annet sted i bladet.

Det som var verdt å merke seg her, fra et Ex Cathedralsk synspunkt, var at det til tross for forholdsvis tynn oppslutning om GFen (under ti stykker til stede på det meste -- da holdt riktignok nesten like mange på med å spille WORLD IN FLAMES, og nektet å la seg distrahere...) ble merkbar en ganske stor entusiasme for å få mer liv og aktivitet i foreningen. Jeg tror ærlig talt mer og mer på teorien om at det bare skal et skikkelig PR-push til for å få en del mere liv, og så veldig mye innsats er det jo ikke som kreves før veldig mye begynner å rulle og gå igjen av seg selv. Den økede brettspillsatsningen vår har allerede gitt seg utslag i at de fleste møtene siden påske har gått i balanse økonomisk (i.e.: inngangspengene har dekket husleien) eller vel så det. Med litt mer, og mer stabilt, rollespilltilbud, tror vel styret egentlig at vi har gode muligheter.

Samtidig er det jo et poeng at ARCON-aktiviteten som vanlig begynner å toppe seg, og at en del av styrets medlemmer, ikke minst undertegnede, er tildels svært opptatt med det. Men her er det bare i begrenset grad noen motsetning, siden ARCON også har vært en stimulans for klubben vår i mange sammenhenger, og potensielt sett f.ex. burde være en ypperlig jaktmark for rekruttering, både til Ares (begge klubbene), til OASF og for den saks skyld til NSSF. Vi får se hvordan årets ARCON-innsats arter seg, og kanskje ikke minst i hvor stor grad man greier å reaktivere gamle kjemper(e). Men selvsagt er dette mega-arrangementet like avhengig av ivrig innsats fra alle spillinteresserte, uansett hvor lenge de har vært med.

- Johannes H. Berg

SYNG OG VÆR GLAD(?)-spalten

Det er ikke i hvert nummer av PHOBOS vi har gleden av å introdusere en ny spalte. Men siden det er en (viss...) sangtradisjon i vårt miljø, tenkte vi oss at det kunne være aktuelt å trykke opp en del noenlunde relevante kamp-, revolusjons-, rollespill-, krigs- og andre sanger. Det er tross alt av & til interesse for å kunne ordene på det man skal synge (for ikke å snakke om at en del av det vi trykker her jo faktisk er "kompet" for gitar eller piano, for de virkelig kunstneriske iblant oss). Vi lover ikke å holde oss til noe bestemt tema, men kan denne gang presentere en virkelig *klassiker* (se neste side):

INTERNASJONALEN

Opp, alle jordens bundne trelle,
opp, I som sulten knuget har! -
Nu drønner det av rettens velde,
til siste kamp der gjøres klar.
Alt det gamle vi med jorden jevner,
opp slaver nu til frihet frem!
Vi intet var, men alt vi evner
til rydning for vårt samfunns hjem.

Refr.:
Så samles vi på valen,
seiren vet vi at vi får,
og Internasjonalen
skal få sin folkevår.

Arbeider, bonde, våre hære
de største er, som stevner frem!
Vår arvedel skal jorden være,
vi sammen bygge vil vårt hjem.
Som av rovdyr vårt blod er blitt suget,
men endelig slår vi dem ned. -
Og mørket som så tungt oss knuget,
gir plass for solens lys og fred.

Refr.:
Så samles vi o.s.v.

News release: Wizards of the Coast to Aquire TSR

April 10, 1997 (Renton, WA) -- Wizards of the Coast Inc and TSR Inc, the two leaders of the adventure game industry, announced today that a letter of intent has been signed by both parties for Wizards of the Coast to acquire TSR Inc. The transaction is expected to be completed in May 1997.

Wizards of the Coast is the publisher of the world's best-selling trading card game, Magic: The Gathering(r). Lake Geneva, Wis.-based TSR Inc is the publisher of the world-renowned adventure game Dungeons & Dragons(r).

Founded 22 years ago in 1975, TSR Inc rose to a market leadership position that endures today with the introduction of Dungeons & Dragons. The internationally famous game further generated a wide variety of best-selling adventure and role-playing games and merchandise, including the New York Times best-selling book series, Dragonlance. The game Dungeons & Dragons was featured in an early scene of the 1982 Steven Spielburg hit movie, "E.T.: The Extra-Terrestrial."

"TSR Inc. is the pioneer of adventure games and carries an important industry legacy," said Peter D. Adkison, president and CEO of Wizards of the Coast. "We look forward to drawing on TSR's world-wide reputation and established lines of popular games to complement our current business."

Lorraine Williams, president and CEO of TSR Inc, added, "The synergies that already exist between Wizards of the Coast and TSR ensure a solid home and future for the vast library of intellectual property which TSR has created, and for its creative community."

Wizards of the Coast is a leading developer and publisher of entertainent products, including Magic: The Gathering. Since the game was released in 1993, over two billion cards have been sold, and the game is available in nine languages. Other products published by the company include the trading card game Battletech(r) and the soon-to-be-released card game Corporate Shuffle(tm), based on the popular comic character DILBERT(tm). The company is headquartered just outside of Seattle, Washington in the city of Renton, and has international offices in the United Kingdom, Belgium, and France. For more information on Wizards of the Coast, visit the company's website at <http://www.wizards.com>

OVENSTÅENDE gjengir teksten i en pressemelding som bl.a. er tilgjengelig på WWW. Vi vet ikke om vi skal le eller gråte...

EKSTRAORDINÆR GENERALFORSAMLING
FOR ARES (Bjølsen), avholdt onsdag 16/4 1997 kl. 1900

Dette ble en grei (om enn tynt besøkt) og forretningsmessig forestilling. Vi fikk ingen innsigelser på innkallelse, dagsorden, stemmerett etc., og dermed var alle formalia orden. Det ble ikke noen overveldende debatt om noen av punktene, men vi holdt på en drøy time likevel.

Følgende ble vedtatt:

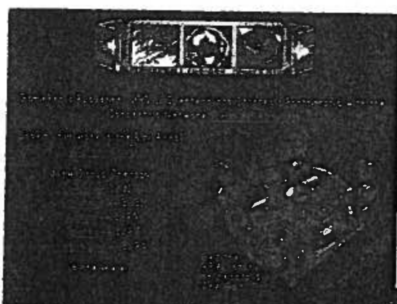
- Vi slutter oss til Oslo og Akershus Spillforening. Johannes H. Berg blir vår representant i OASFs styre.

- Vi flytter ikke foreningens møtevirksomhet til nye lokaler i Oslo Sentrum, men er interessert i å støtte arbeidet med en Sentrum Spillklubb i de samme lokalene (Velvet Underground ungd.-klubb).

- Det sittende styret kan fortsette frem til regulær generalforsamling skal avholdes i september, supplert av et nytt medlem: Ragnhild Evensen. De av de sittende styremedlemmene som er lite aktive i klubben, skal forespørres om de vil fortsette.

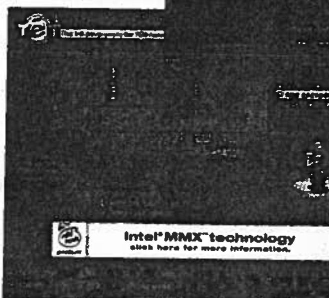
Kapital setter søkelyset på Internett, multimediaer og IT-trender. Denne gangen ser vi på markedet for realtids dataspill på Internett.

Døgnåpen spillebule



Du kjenner deg fort igjen hvis du har prøvd nettverksutgaven av dataspillet **Duke Nukem 3D**. Den virtuelle datahertugen som slett ikke har britiske adelsmanerer som fremste kjennetegn, men snarere lirer av seg utsagn som "Let's kick some ass" og "I'll blow your head off".

Konseptet er såre enkelt: Mei ned flest mulig og plukk med deg så mange våpen du kan bære. Her er det om å gjøre å skyte så mange som mulig med mest mulig blod og gørr. Og vi innrømmer det så gjerne: Det er fryktelig moro. Spesielt dersom du spiller med noen kolleger på jobbens datanettverk. *(Men ikke i arbeidstiden da!)*



Nå har dataspillprodusentene kastet seg over Internett. Det betyr at du kan spille mot halve verden og arrangere VM i scrabble eller Doom fra din egen PC. Mens mange av tilbyderne av tjenester på nettet klør seg i hodet for å finne en måte å ta seg betalt på fra ivrige nettsurfere kan andre lene seg tilbake og koste på seg et aldri så lite smil. Analyseselskapet **Forrester Research Inc.** regner med at ivrige spillere kommer til å legge igjen ikke mindre enn 127 millioner dollar på Internett i år.

Men dette er bare en brøkdel av totalmarkedet for CD-ROM-spill og øvrig underholdningsprogramvare. Dette ventes å utgjøre *2 milliarder dollar* i inneværende år. For at realtidsspillene skal nå de store høydene må et par praktiske problemer løses: Internett må bli raskere og mer stabilt som overføringsmedium og spillerne må akseptere en viss grad av betaling for tjenestene. Løser man disse utfordringene kan det selges realtidsspill for ikke mindre enn en milliard dollar i år 2000, tror Forrester. Men for de aller fleste tilbydere vil realtidsspillene være et pengesluk.



Microsoft har bestemt seg for å satse tungt og er der allerede med hjemmesiden *www.zone.com*. Her kan alle som har kjøpt CD-ROM-spillene "MS Monstertruck Madness" og "MS Golf" spille mot andre på lufta.

Microsoft har også slått seg sammen med spillselskapet **Hasbro Interactive**, som vil gjøre sine CD-ROM-bestselgere "Monopol", "Risk" og "Scrabble" tilgjengelige på Microsofts hjemmeside. Foreløpig har over 200.000 spillere registrert seg på Microsofts spillside. Kanskje ikke så rart, siden bruken er gratis. Sidene er nemlig reklamefinansierte. Men for deg som har luktet at Bill Gates ikke driver blåkors: hjemmesiden har vært med på å øke Microsofts salg av CD-ROM-spill med ti prosent.

Mange produsenter av CD-ROM har hatt stor suksess med at spillene lever videre på Internett. **Berkley Systems** har solgt over en halv million eksemplarer av CD-ROM-spillet "You don't know Jack". Spillet lever nå sitt eget liv på hjemmesiden *www.beZerk.com*

Særlig populære har hjemmesidene med de såkalte flerbrukerspillene (multiplayer games) vært. Spillet Quake fra **ID Software** har samlet tusenvis av ivrige spillere på Internett. Her kan ulike "klaner"– eller team av spillere – utfordre hverandre. Spillerne har også muligheten til å lage sine egne regler eller til og med bygge sine egne omgivelser å spille i.

Analyseselskapet **Jupiter Communications** er enda mer optimistisk enn kollega Forrester, og anslår at realtidsspill vil omsette for 224 millioner dollar allerede i år. Dette utgjør 3,6 prosent av den samlede omsetningen til realtidstjenestene, som er på 6,3 milliarder dollar.

Runar Rønningen

Spilleområder på Internett

www.ten.net/html/ten_home.html
www.beZerk.com
www.zone.com
www.mplayer.com/
www.gamepen.com/
www.blizzard.com/
www.gamecenter.com/
www.gamespot.com/
www.avault.com/
www.battle.net/
www.funcom.no

Online-spill i millioner dollar

	1995	1996	1997	1998	1999	2000
Omsetning online-spill	50	90	224	562	1.034	1.610
Total online omsetning	2.177	3.562	6.280	8.817	11.741	14.355
Spillenes andel av total	2,3%	2,5%	3,6%	6,4%	8,8%	11,2%

Kilde: Jupiter Communications